ACTION REPLAY DS® Notice d'utilisation

1. Introduction

Félicitations! Vous venez d'acheter le produit Action Replay DS™ de Datel. Insérez simplement votre Action Replay dans votre console avant de démarrer un jeu pour choisir parmi des milliers de codes fantastiques vous permettant de jouer à vos jeux d'une manière différente.

Action Replay DS™ utilise une interface sur écran tactile colorée, simple d'utilisation, qui vous permet d'obtenir le meilleur du produit en quelques minutes, et dispose d'un programme PC puissant qui offre la possibilité d'ajouter de nouveaux codes à partir de n'importe quelle source en quelques secondes.

2. Pour bien démarrer

2.a. Contenu de la boîte

Le produit Action Replay DS™ devrait inclure les pièces suivantes:

1 x Cartouche Action Replay pour Nintendo DS™
1 x Disque logiciel PC Action Replay Code Manager
1 x câble USB vers MINI USB
Manuel d'utilisation

Veuillez vérifier le contenu et entrez en contact avec le service consommateur de datel (voir au bas du manuel) si quelque chose venait à manquer.

2.b. Installation

2.b.i. La cartouche Action Replay

Bien que légèrement plus grand qu'une cartouche de jeu Nintendo DS™ normale (Pour permettre l'utilisation du câble mini USB), la cartouche Action Replay s'insère dans le port cartouche de votre DS™.

Pour utiliser le produit Action Replay, insérez la cartouche dans le port cartouche pour jeux DS™ quand votre console est éteinte, puis allumez votre console. Une fois l'Action Replay chargé, remplacez simplement la cartouche Action Replay avec votre cartouche de jeu, choisissez quelques codes puis pressez 'go' pour démarrer le jeu.

2.b.ii. Le logiciel PC

Avec l'Action Replay DS™ est fourni un disque de logiciel pour PC qui vous permet d'ajouter ou d'enlever des codes à partir de la liste de codes stockée sur votre cartouche Action Replay. Utilisez le logiciel PC pour maintenir un lien avec vos sources de codes Action Replay DS™ favoris et pour effectuer les transferts directement sur votre cartouche via le câble USB fourni.

Système Requis

Pour utiliser le logiciel Action Replay Code Manager, assurez vous d'avoir un PC qui répond aux exigences minimum suivantes:

CONFIGURATION MINIMALE	
Ordinateur / Processeur	1GHz+ processeur recommandé
Communication	Internet connection (broadband/haut débis fortement recommandé)
USB Port	(USB 2.0 fortement recommandé)
Système d'Exploitation	Windows® XP Home ou XP Pro
Mémoire	256Mo RAM
Taille de l'installation	10MB d'espace libre de disque dur pour l'installation du programme plus espace additionnel pour stocker les codes
Affichage	800X600 SVGA ou plus, True Colour
Lecteur	Lecteur CD-ROM (pour l'installation)

Installation du logiciel

Insérez le CD de logiciel intitulé "Action Replay Code Manager" dans votre lecteur PC. Si vous utilisez la fonction 'auto-run' (démarrage automatique) sur votre PC attendez quelques secondes pour le lancement automatique de l'installation du logiciel. Autrement, passez en revue le CD et double-cliquez sur le programme setup.exe.

Suivez les messages de sollicitation sur-écran pour installer le logiciel ou vous le désirez sur votre PC. Une fois l'installation complète, vous pouvez enlever le CD. Démarrez le programme à partir du menu de démarrage sur votre PC.

Relier le câble USB

Pour communiquer avec la cartouche Action Replay, votre PC doit être relié à la cartouche en utilisant le câble USB vers mini USB fourni, la cartouche devant être insérée dans votre DS™, avec le logiciel Action Replay démarré sur votre DS™ et sur l'écran UPDATE (MISE À JOUR) (voir section 3.d.).

3. Utiliser Action Replay sur votre DS™

3.a. Guide pour démarrer rapidement

L'interface d'Action Replay DS™ est vraiment simple, familiarisez-vous avec l'opération de base décrite dans ce guide pour démarrer rapidement. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de chaque écran, référez vous à ce qui suit dans ce chapitre.

Tous les boutons réagissent à un contact sur l'écran tactile et peuvent être pressés par un doigt ou le stylus.

Chargez et jouez

Insérez la cartouche Action Replay DS™ dans votre console puis allumez la console.
Une fois que le logiciel est chargé, remplacez la cartouche Action Replay DS™ avec le jeu que vous désirez jouer.
Action Replay DS™ devrait reconnaître le jeu et vous permettre de choisir les codes pour le jeu en appuyant sur le bouton 'Code Select' (sélection de codes).
Utilisez l'écran tactile pour faire la sélection des codes.
Pressez le bouton 'GO' Pour démarrer le jeu avec les codes sélectionnés.

Que faire si l'Action Replay DS™ ne possède pas de codes pour votre jeu ?

L'Action Replay DS™ est fourni avec de nombreux codes pour tous les meilleur jeux DS™ mais, bien sur, de nouveau jeux apparaissent tout le temps. Pour cette raison, Action Replay DS™ inclus une application PC ainsi qu'un câble USB vous permettant de le relier à votre PC et de télécharger les derniers codes pour les jeux les plus récents directement sur le site officiel de Datel, www.codejunkies.com, mais aussi à partir de nombreuses autre sources que vous pouvez trouver sur Internet.

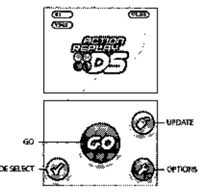
Si vous insérez une cartouche de jeu et que le message 'Game not found' apparait sur votre Action Replay, vous devrez mettre à jour votre cartouche Action Replay DS™ pour utiliser des codes sur ce jeu.

Pour ajouter de nouveaux codes sur votre cartouche Action Replay DS™, reliez-la à votre PC en utilisant le câble fourni, mettez votre DS™ en mode 'UPDATE' (Mise à jour) en pressant le bouton 'update' à partir de l'écran pricipal d'Action Replay DS™, puis démarrez le logiciel Action Replay Code Manager sur votre PC. Pressez le bouton 'AUTO UPDATE' (mise à jour automatique). Cela devrait télécharger la liste de codes la plus récente du site www.codejunkies.com sur votre DS™.

(Pour plus d'informations à propos de ce que vous pouvez faire avec le logiciel www.codejunkies.com, voir section 4)

Note: Certain jeux peuvent supporter une option de 'software reset' (combinaison de boutons redémarrant le jeu à partir du logo nintendo), cela peut stopper le fonctionnement des codes que vous avez choisis. Quand les codes ne fonctionnent plus, vous devrez redémarrer avec l'Action Replay pour utiliser ces codes à nouveau.

3.b. Ecran d'accueil



1. Bouton GO

Pressez le bouton GO quand vous êtes satisfait de votre sélection de codes et que vous désirez jouer. Vous ne pouvez utiliser le bouton GO avant d'avoir échangé la cartouche Action Replay DS™ par une cartouche de jeu et avant d'avoir fait la sélection de codes pour ce jeu.

2. Bouton CODE SELECT (Sélection de codes)

Pressez le bouton CODE SELECT pour arriver sur l'écran de sélection de codes pour le jeu inséré (voir en dessous).Ce bouton ne sera pas disponible tant que vous n'avez pas inséré une cartouche de jeu et qu'elle n'est pas reconnue par Action Replay.

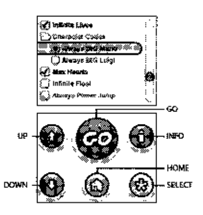
3. Bouton UPDATE (mise à jour)

Pressez le bouton UPDATE pour arriver sur l'écran de mise à jour, qui permet la communication entre votre PC et la cartouche Action Replay DS™.

4. OPTION bouton

Pressez le bouton OPTION pour arriver sur l'écran d'options où vous pouvez changer certains éléments du comportement de votre Action Replay DS™.

3.c. Ecran de sélection de codes



1. Boutons HAUT & BAS (D-pad/Croix de direction)

Utilisez les boutons Haut et Bas sur la croix de direction pour déplacer la liste, une ligne à la fois. Pressez et maintenez les mêmes boutons pour vous déplacez rapidement sur la liste.

2. Bouton SELECT (Choisir)

Utilisez le bouton SELECT pour ouvrir et fermer les dossiers mais aussi activer/désactiver les codes.

3. Bouton GO (Démarrer)

Quand vous êtes satisfait de votre choix de codes, appuyez sur le bouton GO pour lancer le jeu avec les codes activés. Si vous avez choisi l'option de sauvegarde automatique, vous serez renvoyé sur l'écran d'accueil d'Action Replay et il vous sera demandé d'échanger la cartouche de jeu avec votre Action Replay DS™ pour sauvegarder la sélection des codes avant de démarrer le jeu.

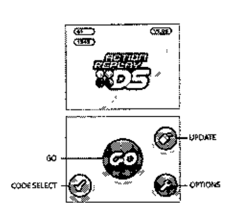
4. Bouton INFO

Si un groupe de codes possède des informations associées au comportement de ces codes, vous verrez le bouton INFO apparaître. Appuyez sur ce bouton pour lire les notes associées, puis appuyez à nouveau pour les effacer.

5. Bouton HOME (Accueil)

Cliquez sur le bouton Home pour revenir sur l'écran principal.

3.d. Options Screen



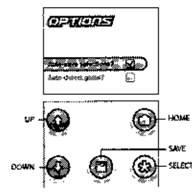
1. Boutons HAUT & BAS
Utilisez les bouton Haut et Bas pour déplacer le curseur entre les différentes options disponibles.

2. Bouton HOME (Accueil)
Cliquez sur le bouton Home pour revenir sur l'écran principal.

3. Bouton SELECT (Sélectionner)
Utilisez le bouton SELECT pour activer/désactiver les différentes options à l'écran.

4. Bouton SAVE (Sauvegarde)
Ce bouton n'est seulement visible que quand la cartouche Action Replay est insérée dans votre DS™. Cliquez sur le bouton 'save' pour sauvegarder les changements que vous avez effectués.

3.e. Ecran de mise à jour



1. Fenêtre d'informations
En mode de mise à jour, observez cette fenêtre pour plus d'information sur le statut de mise à jour.

2. Barre de Progrès
Quand la mise à jour de votre Action Replay DS™ commence (après avoir ajouté quelques codes en utilisant le logiciel PC Action Replay Code Manager), la barre montre l'avancement de la mise à jour.

3. Bouton HOME
Cliquez sur le bouton Home pour revenir sur l'écran principal. (Non accessible quand les opérations de lecture et d'écriture sont utilisées par le logiciel Action Replay Code Manager).

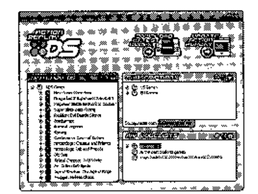
4. Utiliser le logiciel Action Replay Code Manager

4.a. Introduction

Le logiciel Action Replay Code Manager inclus avec l'Action Replay DS™ est la solution pour ajouter de nouveaux codes fabuleux sur votre cartouche Action Replay DS™.

Utilisez Action Replay Code Manager pour fabriquer votre liste de codes personnelle à partir de nombreuses sources incluant www.codejunkies.com ainsi que les sites indépendants créant des codes Action Replay DS™.

4.b. Vue d'ensemble



4.b.i. Fenêtre Nintendo DS™

Note: Suivez les instructions pour relier Action Replay Codelist Manager à votre cartouche Action Replay DS™ pour effectuer toutes les opérations de listes de codes décrites dans ce chapitre.

Quand l'Action Replay DS™ est en mode de MISE À JOUR (voir sections 2.a. and 3.d.) et est relié via USB à votre PC, la Fenêtre Nintendo DS™ sur l'application PC montre le contenu de la liste de codes stockée sur la cartouche. Si pour n'importe quelle raison le logiciel ne peut pas se relier à votre cartouche Action Replay DS™, rien n'apparaîtra à l'écran. Vérifiez vos raccordements puis pressez le bouton 'Refresh'.

Utilisez votre souris pour sélectionner les codes individuellement ou CTRL pour sélectionner des jeux multiples.

Les jeux choisis peuvent être effacés (libérant de l'espace pour la liste de codes sur votre Action Replay DS™), ou en les déplaçant dans les listes de codes listées dans la fenêtre 'My Codelists' (see section 3.b.iii). Si vous désirez effacer tous les jeux de la liste de codes sur votre cartouche Action Replay DS™, cliquez sur le bouton 'Clear Codelist' (Effacer la liste de codes).

4.b.ii. Fenêtre de Subscriptions (abonnement)
Action Replay DS™ utilise un format de liste de codes non cryptée pour encourager les personnes avec une connaissance suffisante de créer les codes Action Replay DS™. (Si vous voulez en savoir plus, voir section 4.e.ii.)

Le système d'abonnements sur le logiciel Action Replay Codelist Manager est conçu pour le rendre aussi facile que possible d'utilisation, vous permettant de vous relier et de télécharger à partir de plusieurs sources. Les abonnements sont des liens Internet au format RSS, que les fournisseurs de contenu peuvent créer et qui relient à un fichier contenant des codes que ces personnes ont créés. Voir Section 4.d pour plus d'informations sur la façon dont vous pouvez vous abonner à de nouvelles sources de codes.

Vous pouvez déplacer des jeux inclus depuis n'importe quelle liste d'abonnement vers les listes de codes dans la fenêtre My Codelists, ou directement dans la liste de codes stockée sur votre DS™ (dans la fenêtre 'Nintendo DS™').

Parce que les listes de codes auxquelles vous êtes abonné ne sont pas sur votre ordinateur, vous ne pouvez pas effacer ou modifier les codes ou les jeux individuellement dans cette fenêtre.

Vous pouvez effacer un abonnement complètement en cliquant dessus pour qu'elle devienne active puis en cliquant le bouton 'unsuscribe' (désabonner).

4.b.iii. My Codelists (Mes listes de codes)
Utilisez la fenêtre 'My Codelists' pour créer votre propre liste de codes à partager avec d'autres utilisateurs ou pour copier sur votre cartouche Action Replay DS™.

Parce que les listes de codes dans cette fenêtre sont sauvegardées sur votre PC, vous pouvez effacer les codes et jeux que vous ne désirez pas (permettant plus d'espace pour les jeux que

vous possédez) mais vous pouvez aussi combiner des codes à partir de sources multiples comme Codejunkies.com et les autres sites possédant des codes Action Replay.

Sélectionnez une liste de codes entière en cliquant sur son titre. Une fois sélectionnée, vous pouvez déplacer une liste de codes à n'importe quel endroit sur votre PC (déplacez la en dehors de l'application), copier la liste sur votre DS™ (les codes dans cette liste seront mixées avec ceux sur la cartouche à moins d'effacer la liste de codes en premier), ou bien l'effacer complètement.

4.c. Ajouter de nouveaux codes à partir de Codejunkies.com

Seulement les codes créés par l'équipe d'experts de Datel sont *garantis* de marcher avec votre Action Replay DS™ et cela devrait donc être votre source première pour trouver de nouveaux codes.

Le logiciel Action Replay Code Manager est pré-installé pour accéder aux codes à partir de Codejunkies.com, et le téléchargement et l'ajouter de ces codes à votre liste de codes est vraiment simple.

Vous pouvez mettre à jour votre cartouche Action Replay DS™ avec les codes de codejunkies.com de deux façons, simplement déplacez les codes de la liste de code dans la fenêtre de abonnement ou vous pouvez utiliser le bouton 'quick update' (mise à jour rapide) sur la barre de menu.

Codejunkies.com dans la fenêtre 'Subscriptions' (abonnement)

Si vous désirez voir tous les codes et jeux disponibles stockés et disponibles pour le téléchargement sur le serveur de codejunkies.com puis sélectionner manuellement quelques codes que vous désirez ajouter à vos listes de codes, utilisez cette fenêtre:

Choisissez l'étiquette Codejunkies.com dans la fenêtre 'Abonnements' (initialement, ce sera la seule étiquette disponible)
Choisissez la liste de codes appropriée (US, EUROPE, etc) en cliquant sur le signe [+].
Tous les jeux dans cette liste seront montrés, cliquez pour sélectionner un jeu séparément ou utilisez CTRL puis cliquez pour sélectionner des jeux multiples.
Déplacez les codes sélectionnés directement sur la liste de codes vers votre Action Replay DS™ (fenêtre Nintendo DS™), ou bien sur une liste de codes sur votre PC (fenêtre 'My codelists').

Utiliser le bouton 'Quick Update' (mise à jour rapide)

Note: Utiliser le bouton 'Quick Update' effacera tous les codes sur votre cartouche Action Replay. Parce que la liste de codes téléchargée à partir du bouton 'Quick Update' ne contient pas tous les codes pour tous les jeux, vous pourrez perdre certains codes importants. Si vous désirez garder certains codes, utilisez la méthode de subscription pour mettre à jour votre Action Replay.

Si vous recherchez la simplicité, utilisez le bouton 'Quick Update' pour ajouter la dernière version de la liste de codes livrée avec Action Replay DS™.

Gardez bien en mémoire qu'en raison du nombre important de codes créés, la liste de codes générée par 'Quick Update' ne contiendra pas tous les codes disponibles. Généralement, une grande sélection de codes pour les meilleurs jeux vous sera proposé, mais si vous désirez accéder à tous les codes pour tous les jeux, utilisez la barre d'abonnement, décrite au dessus.

Pressez le bouton 'Quick Update' sur la barre de menu.
La liste de codes existante sur votre Action Replay DS™ sera effacé automatiquement avant de commencer la copie de la nouvelle liste.
Attendez la fin de la copie de la liste en regardant la barre de progrès (Cela prendre quelques minutes).

4.d. Ajouter de nouveaux codes à partir d'autres sources

Les codes non fournis par le serveur de datel Codejunkies.com ne sont pas officiels et non supportés par Datel, cependant, il n'y a pas de raison de ne pas s'amuser en téléchargeant et utilisant ces codes avec votre Action Replay DS™.

4.d.i. Ajouter une nouvelle abonnement (abonnement)

Au moment de l'écriture du manuel, il n'y a pas de sources non officielles établies (Action Replay DS™ est un nouveau produit). Cependant, nous suggérons regarder sur codejunkies.com ainsi que vos sites Internet préférés pour Nintendo DS™ pour trouver qui commencera à produire et échanger des codes Action Replay DS™ en premier.

Les plus techniques d'entre vous peuvent créer un lien au format RSS, compatible avec le logiciel Action Replay Code Manager, qui indexera votre liste de codes et permettra à d'autres personnes de s'abonner à travers le logiciel Action Replay Code Manager. Pour cela, tout ce que vous devez faire est de copier le lien affiché sur un site, cliquez sur le bouton 'add subscription' (ajouter un abonnement), puis copier ce lien dans la boite de dialogue.

Après avoir cliquer sur le bouton OK, le logiciel Code Manager essayera de rechercher l'index de l'abonnement via Internet. Si l'opération est réussie, vous verrez toutes les listes de codes incluses dans l'abonnement.

4.d.ii. Transfert des codes vers votre cartouche Action Replay DS™

Une fois que vous avez ajouté un abonnement sur votre Action Replay Code Manager (voir section 2.d.i) vous pouvez transférer la liste des codes vers votre propre liste de code sur votre PC ou bien vers votre cartouche Action Replay DS™.

Déployez la liste de codes pour le nouvel abonnement jusqu'à ce que vous voyez les jeux listés. Vous pouvez maintenant couper-coller les jeux de cette subscripton dans une liste de codes dans la fenêtre 'My codelists' ou 'Nintendo DS™'.
Cela peut prendre quelques secondes à ce moment pendant que les codes sont téléchargés à partir du serveur.

Si vous décidez d'ajouter les codes directement sur votre cartouche Action Replay DS™, une fois le téléchargement complet, ils deviendront immédiatement disponibles. Si vous décidez d'ajouter ces codes sur une liste de codes dans la fenêtre 'My Codelists', vous devrez déplacer ces codes dans la liste de codes apparaissant dans la fenêtre 'Nintendo DS™' avant de pouvoir les utiliser sur votre DS™.

4.d.iii. Ajouter des codes à partir de fichiers

Action Replay Code Manager vous permet aussi d'ajouter des codes sauvegardés sur votre PC au format XML vers votre cartouche Action Replay.

Si vous trouvez une liste de codes sur un site Internet au format XML et que vous désirez l'utiliser sur votre Action Replay DS™, déplacez simplement le fichier XML sur la fenêtre 'My codelists' dans l'application PC. Ouvrez la liste de codes pour voir les jeux et codes individuellement. Vous pouvez copier des jeux (mais pas les codes individuellement) à partir de la liste de codes dans n'importe qu'elle autre liste, ou directement sur la liste de codes sur votre cartouche Action Replay DS™ à partir de la fenêtre 'Nintendo DS™'.

4.e. Création d'une liste de codes personnelle

Action Replay Codelist Manager vous permet de fabriquer vos propres listes de codes sur votre PC en combinant des codes de n'importe quelle liste apparaissant dans l'application.

Les listes de codes que vous créez sont prêtes pour le transfert vers votre cartouche Action Replay DS™ ou bien pour échanger avec d'autres en déplaçant la liste en dehors de l'application pour créer un fichier XML qui peut être utilisé dans Action Replay Code Manager par d'autres joueurs.

Si vous êtes intéressés de découvrir comment les 'spécialistes' fabriquent les codes, lisez la section 4.e.ii.

4.e.i. Utiliser la fenêtre 'My Codelists' (mes listes de codes)
La première fois que vous utilisez Action Replay Code Manager, il n'y a pas de listes de codes dans la fenêtre 'My Codelists'. Pour créer votre première liste vous pouvez simplement déplacer une liste existante dans la fenêtre 'My Codelists' comme un point de départ (ou vous pouvez cliquer sur le bouton 'new codelist' (nouvelle liste de codes)).

Si vous utilisez une liste de code existante comme point de départ, déplacez vous dans la liste puis sélectionnez tous les jeux que vous désirez effacer. Quand vous êtes prêt, cliquez le bouton 'Delete' (effacement). La liste sera maintenant plus petite, contenant simplement les jeux que vous désirez garder.

Pour ajouter des jeux vers votre liste de codes, simplement déplacez les sur la liste à partir d'autres listes disponibles sur l'application, par example à partir d'autres listes
dans la fenêtre 'My Codelists' ou bien à partir de n'importe quelle liste à laquelle vous êtes abonné.

Vous pouvez renommer une liste de codes en double-cliquant sur son titre pour entrer en mode édition ou bien en la surlignant puis en cliquant sur le bouton 'Rename' (Renommer).

4.e.ii. Comment les créateurs de codes fabriquent les codes
Les codes Action Replay DS™ officiels sont créés par un groupe de personnes hautement qualifiés qui comprennent parfaitement le fonctionnement des jeux vidéos.

Ils utilisent une combinaison de matériel et logiciel reliée à une console DS™ pour analyser la façon dont le jeu se comporte puis ils modifient ce comportement par un processus appelé 'Game Training'.

Pour la première fois depuis de nombreuses années, Datel permet aux accros d'acheter le matériel et le logiciel qui vous permet de trouver vos propres codes comme un produit disponible à acheter à partir de Codejunkies.com, mais soyez prévenus, c'est un produit orienté vers les individus ayant des compétences hautement techniques.

Pour plus d'information sur le produit 'Trainer Toolkit' de Datel, regardez le site marchand Codejunkies.com. Les joueurs occasionnels n'ont pas besoin de rechercher le produit.

5. Support Technique

Si vous rencontrez des difficultés avec n'importe quel aspect de notre produit Action Replay DS™, veuillez-vous assurer d'avoir bien lu et compris le contenu de cette notice avant de contacter le service de support technique de Datel.

Si vous désirez entrer en contact avec le service clientèle/support technique de Datel, assurez-vous s'il vous plait d'avoir le numéro de série du logiciel que vous utilisez (trouvé normalement sur l'anneau intérieur sur le dessous du disque fourni avec le logiciel) avec les informations sur la date et le lieu d'achat du produit.

Hotline:	Pour tout renseignement, une hotline consommateur est à votre disposition du lundi au Vendredi.
Tel:	**0892 689 543** (0,34€ TTC la minute)
e-mail:	**support@bigben.fr**
World Wide Web:	**http://www.codejunkies.com** *(de nouveaux codes vous y sont proposés tous les jours)*
Adresse postale:	Bigben Interactive, CRT2, Rue de la Voyette 59818 Lesquin Cedex, France

ACTION REPLAY DS® BENUTZERHANDBUCH

1.Einführung

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des Action Replay DS von Datel. Laden Sie einfach Action Replay, bevor Sie ein Spiel starten, um aus Tausenden von mächtigen Cheat Codes zu wählen, mit denen Sie Ihre Spiele völlig neu erleben können.

Action Replay DS verwendet eine bunte, unkomplizierte Touchscreen-Benutzeroberfläche, an die Sie sich sehr schnell gewöhnen werden und enthält ein leistungsfähiges PC-Programm, mit dem Sie in Sekunden neue aufregende Codes aus jeder Quelle hinzufügen können.

2. Erste Schritte

2.a. Lieferumfang
Ihr Action Replay DS Pack sollte folgende Teile beinhalten:

1 x Action Replay für Nintendo DS Modul